CURIOSIDADES • TESTE • GAME • PIADAS • QUADRINHOS

Abril
R$ 8,95
Ano 6
Nº 274
9/6/2005

RECREIO

GRÁTIS

Robots

DART, o robô do mal com cabeça ejetora

COMÉDIA NAS ESTRELAS

Embarque numa viagem maluca com o filme Guia do Mochileiro das Galáxias

FESTA JUNINA
Tudo para você fazer a maior festança!

DECORAÇÃO | BRINCADEIRAS | RECEITAS

ISSN 1517-7467
00274

www.RECREIOonline.com.br

www.brandili.com.br
brandili
CRIANÇA TODO DIA
coleção
aventuras
fantásticas
Um Inverno
cheio de histórias
pra contar.
SPEED ON SNOW

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**

6 TESTE **Pronto para embarcar?**
Confira que tipo de viajante você é.

8 CINEMA **Comédia nas estrelas**
Tudo sobre o Guia do Mochileiro das Galáxias.

12 FESTA JUNINA **Hora da festança**
Dicas para você fazer seu arraial.

16 COMO FUNCIONA **Explosão de sabor**
Entenda como a pipoca estoura.

17 PASSATEMPO **Enigma**
Qual o nome dos dançarinos?

18 PASSATEMPO **Cadê?**

21 GAMES **Rayman em ação**
Jogue com o herói e com Globox no GBA.

22 BICHOS **Sempre em turma**
Saiba por que os animais andam em grupo.

24 CIÊNCIA **Saúde!**
Descubra como a gente pega gripe.

26 NATUREZA **Heróis do deserto**
Veja como vivem os cactos.

29 ESCOLA **Protegendo a Terra**
Aprenda o que é o Protocolo de Kyoto.

31 35 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO **Fique de olho**
Encontre duas naves do mesmo planeta.

39 PASSATEMPO **Jogo dos sete erros**

40 CORREIO **Seu espaço na RECREIO**
Envie sua foto, seu desenho ou sugestão.

42 TIRINHAS! **Para rir**

CAPA: DIVULGAÇÃO

CURIOSIDADES

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8° andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

QUAL É O MAIOR MUSEU DO MUNDO?

Suzane da Silva Cabral
Macapá – AP

É o Smithsonian Institution. Ele fica na cidade de Washington, nos Estados Unidos, foi inaugurado em 1846 e reúne mais de 140 milhões de itens sobre arte, espaço, biologia, tecnologia e história, entre outros assuntos, divididos em 18 áreas de exposição, nove centros de pesquisa e um zoológico.

QUEM INVENTOU OS EFEITOS ESPECIAIS?

Gabriel Pedro Galvão e Amaral
Patos de Minas – MG

O francês Georges Méliès foi o primeiro a explorar esses truques no cinema. Ele gostava de aprender mágica e técnicas de fotografia e decidiu fazer filmes depois de assistir à primeira apresentação dos irmãos Lumière, os inventores do cinema. Seus filmes **Viagem à Lua** e **A Conquista do Pólo** inauguraram a ficção nas telas e foram os primeiros usar maquetes e movimentos especiais de câmera. Georges nasceu no dia 8 de dezembro de 1861 e morreu em 21 de janeiro de 1938.

Ilustrações ▸ STEFAN

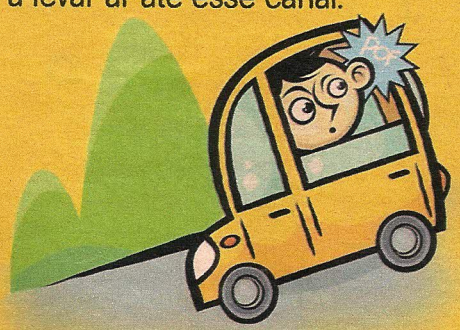
VOCÊ SABIA QUE...

▸ Foi achado na Suíça um fungo que tem mais de mil anos? A parte subterrânea se parece com um emaranhado de cordões de sapato e se estende por uma área do tamanho de 35 campos de futebol. No outono, parte dele surge na superfície em forma de cogumelos de cor marrom-amarelada, chamados de cogumelos do mel.

POR QUE, QUANDO DESCEMOS A SERRA, NOSSO OUVIDO TAMPA?

Giovani B. Castiglioni, 10 anos
Taboão da Serra – SP

Dentro da orelha, temos uma membrana muito fina chamada tímpano. Quando descemos uma serra, ela é empurrada para o fundo devido ao aumento da pressão da atmosfera nos pontos mais baixos da Terra. Essa sensação desaparece logo porque no fundo da orelha há também um canal que se comunica com a faringe e o nariz. O ar entra por ele e empurra o tímpano no sentido contrário, ajudando a equilibrar a pressão. Para melhorar o desconforto é bom mastigar ou engolir algo, pois esses movimentos ajudam a levar ar até esse canal.



O QUE É UMA CONSTELAÇÃO?

Iago Diógenes do Rêgo, 10 anos
Parnamirim – RN

As constelações são áreas do céu determinadas de acordo com agrupamentos de estrelas. Os primeiros grupos de estrelas foram definidos por antigos astrônomos que observavam o céu e juntavam as estrelas, como em um liga-pontos. Eles formavam figuras imaginárias para dividir o céu em regiões e poder estudá-lo melhor. Olhando da Terra, as estrelas de uma constelação parecem próximas umas das outras, mas elas podem estar a anos-luz de distância.

FONTE: http://www.guinness-worldrecords.com/

CONSULTORIA: FERNANDO ZANIOLO GIBRAN (biólogo do Laboratório de Ictiologia de Ribeirão Preto/ FFCLRP-USP), MARCO AURÉLIO BOTTINO (otorrinolaringologista do Hospital das Clínicas de São Paulo) e ALEXANDRE CHERMAN (astrônomo do Planetário da Cidade do Rio de Janeiro).

COMO OS PEIXES DORMEM? POR QUE NÃO FECHAM OS OLHOS?

Juliana
Goiânia – GO

Quando dormem, os peixes diminuem o ritmo de suas atividades e ficam parados no fundo do mar ou abrigados em tocas, entre rochas ou algas. Enquanto estão dormindo, permanecem de olhos abertos porque não têm pálpebras. Assim, apesar de estarem em repouso, permanecem em estado de alerta e percebem se há algum perigo por perto.

TESTE

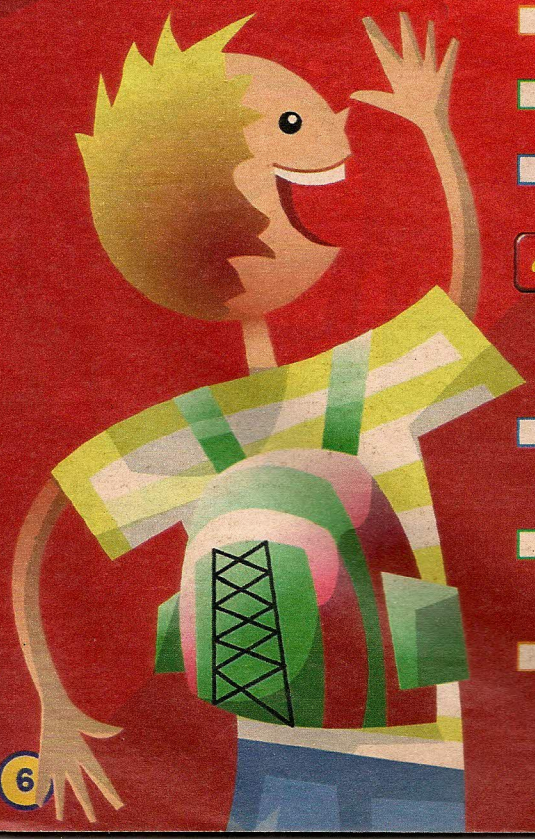
Ilustrações ▸ ROGÉRIO DOKI

Pronto para embarcar?

Responda e descubra que tipo de viajante você é.

1 Qual seria sua reação se o seu melhor amigo contasse que é um alien?

- Pediria para conhecer o planeta dele.
- Ficaria longe dele por uns bons tempos.
- Manteria a amizade, mas faria ele prometer que não vai desintegrá-lo com um raio laser.



2 Quando se atrasa e perde o ônibus da escola, você:

- Liga para um amigo para tentar conseguir uma carona.
- Avisa seus pais e vai de ônibus comum.
- Desiste de ir à escola.

3 Num feriado ou final de semana, você prefere:

- Ir para a casa dos seus avós.
- Viajar para um lugar diferente.
- Sair com a turma.

4 Se ganhasse uma passagem aérea e pudesse escolher seu destino, para onde você iria?

- Para os parques da Disney, nos Estados Unidos.
- Para um lugar misterioso e cheio de perigos, na África.
- Para um hotel luxuoso numa ilha.

5 Para um acampamento de dois dias, você não pode deixar de levar:

- Um saco de dormir bem quentinho.
- Uma lanterna para fazer passeios noturnos.
- Uma barraca grande para abrigar a turma.

6 Se fosse convidado para uma festa a fantasia hoje, você:

- Pediria uma roupa emprestada.
- Não iria porque não tem fantasia.
- Inventaria uma roupa maluca usando o que tem em casa.

7 Se embarcasse em uma nave espacial para uma aventura, você pensaria:

- Será que isso vai ser perigoso?
- Quero pilotar esta máquina!
- Prefiro ficar na janelinha!

8 O que você faria se visse um disco voador no céu?

- Sairia correndo.
- Ficaria imóvel como uma estátua.
- Tentaria pedir uma carona.

9 Ao chegar a um parque de diversões, você:

- Procura o brinquedo mais radical.
- Vai para onde a turma for.
- Tenta descobrir onde fica a lanchonete.

10 Na sua mala de viagem, não pode faltar:

- Seu CD favorito.
- Um guia.
- Um kit de primeiros socorros.

11 Que lançamento faz você correr para o cinema?

- Um filme de ficção e aventura.
- Uma comédia.
- Um desenho de um personagem famoso.

12 Seu amigo decide entrar num foguete sem ser visto para um passeio diferente. Você:

- Faz de tudo para convencê-lo a desistir.
- Vai com ele.
- Só vai se ele insistir muito.

VEJA O RESULTADO

Se marcou mais ▼
Você é do tipo que se preocupa com tudo e que não gosta de imprevistos nas viagens. Pesquisa sobre o lugar e reserva passeios com antecedência para não correr riscos. É legal ser assim precavido, mas, se conseguir se preocupar menos e ser mais otimista, você certamente vai aproveitar melhor seus passeios e curtir grandes aventuras. Quem sabe até faça uma viagem ao espaço.

Se marcou mais ◆
Parece que os amigos o influenciam bastante e você não se preocupa em saber para onde vai, desde que a turma esteja por perto. Você detesta discutir e gosta de lugares onde pode encontrar amigos novos, para ter certeza de que vai se divertir. Às vezes, você precisa de um incentivo para sair da rotina, pois demora para se decidir sozinho. E até curte uma aventura de vez em quando, desde que tenha amigos para ajudá-lo.

Se marcou mais ■
Aventura é com você mesmo! Como adora novidades, você pode até improvisar uma barraca na casa de um amigo para se divertir. É muito legal saber aproveitar cada momento, mas é importante respeitar seus limites. Para evitar riscos, fale com pessoas mais experientes e pesquise antes de viajar. Assim, dificilmente embarcará em uma viagem furada.

PERDIDOS

Texto ▸ ROBERTA VIGANÓ
Design ▸ ANDREA NALIATO

Pegue uma carona para uma viagem fora de

Nesse planeta desconhecido, os aventureiros vão descobrir um misterioso portal.

O que você colocaria na mala se fosse fazer uma viagem espacial? Pensou em roupa de astronauta? Comunicadores supersônicos? Alimentos especiais? Isso seria útil, mas o mais importante é levar uma toalha. Pode parecer maluquice. E é! Na história do filme O Guia do Mochileiro das Galáxias, que está em cartaz nos cinemas, tudo é bem maluco.

A aventura começa quando Arthur, um tranqüilo terráqueo, descobre que vão derrubar sua casa. Deitado de pijama e roupão em frente a um trator, ele recebe a visita de seu melhor amigo, Ford Prefect. Ele confessa que é um alienígena, explica que a Terra vai ser destruída e que veio salvar Arthur.

Os dois partem para uma aventura seguindo as dicas do Guia do Mochileiro, um computador de bolso com conselhos práticos

TRICIA MCMILLAN

Inteligente e cheia de energia, ela namorou Arthur, mas acabou se interessando por outro rapaz que prometeu levá-la para grandes aventuras.

Espécie: Humana
Planeta de origem: Terra

ZAPHOD BEEBLEBROX

Um aventureiro arrogante e de inteligência duvidosa, é o presidente da galáxia e seu objetivo é descobrir o significado do número 42. O mais engraçado é que isso não faz mesmo nenhum sentido.

Espécie: Extraterrestre
Planeta de origem: Betelgeuse 5

MARVIN

Ele é de uma turma de robôs com personalidade. Mas é muito baixo-astral. Acha que nada vai dar certo e não vê graça nas aventuras espaciais. Apesar disso, é um bom sujeito e ajuda os amigos até sem perceber.

Tipo: PHG [Personalidade Humana Genuína]

NO ESPAÇO

órbita no filme Guia do Mochileiro das Galáxias.

para viajantes do espaço. Com suas toalhas nas mãos, eles pedem carona e embarcam numa jornada cheia de surpresas.

A primeira parada é na espaçonave dos Vogons, criaturas mal-humoradas de 2 metros de altura, que exigem documentos assinados e carimbados para tudo. Como Arthur e Ford chegam ao espaço sem passaporte, são expulsos da nave.

Em queda livre pelo espaço, os dois vão parar na espaçonave de Zaphod Beeblebrox, presidente da galáxia, que num passeio pela Terra conquistou a namorada de Arthur. E ela também está a bordo. Junto com essa turma e o robô Marvin, você vai embarcar numa viagem alucinante e encontrar aliens esquisitos, lutas intergalácticas e aventuras de tirar o fôlego.

Esses aliens são comandados por um líder religioso que pretende dominar a galáxia.

ARTHUR DENT

Ele é sossegado demais e só percebe o perigo depois que as coisas já aconteceram. Ele se livra de ser destruído junto com a Terra e vai ter uma chance de aprender a lutar pelos seus sonhos.

Espécie: Humana
Planeta de origem: Terra

FORD PREFECT

O repórter do Guia do Mochileiro das Galáxias ficou na Terra disfarçado de ator desempregado. Quando descobre o plano de destruição da Terra, resolve cair fora.

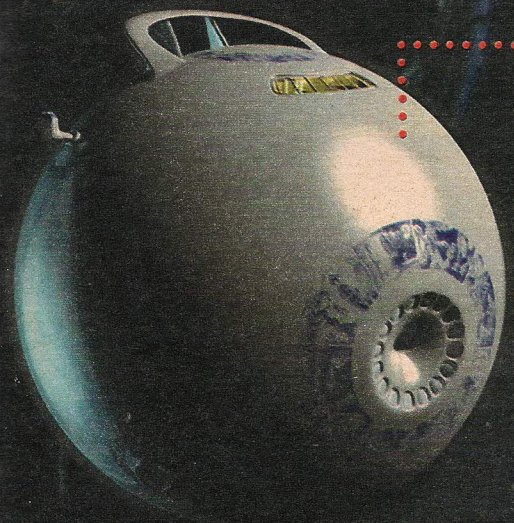
Espécie: Alienígena
Planeta de origem: Arredores de Betelgeuse

VOGONS

Eles são feios, impacientes e chatos. Adoram burocracia e seu método de aborrecer prisioneiros é considerado o terceiro pior do Universo: lêem poesias difíceis para eles, até não agüentarem mais.

Espécie: Vogon
Origem: Vogsfera

UTENSÍLIOS ESPACIAIS



CORAÇÃO DE OURO

É uma nave de alta tecnologia, com um dispositivo capaz de ler a mente do comandante Enquanto viaja pelo espaço, ela se transforma em novelo de lã, bule e outras quinquilharias.

PENSADOR PROFUNDO

É um megagigante supercomputador que gastou 7 milhões e meio de anos e muitos cálculos para encontrar o sentido da vida. A resposta se revelou bem simples: 42. Embora muitos tenham debatido o significado desse número, ninguém entendeu essa resposta. Os cientistas agora tentam descobrir qual a pergunta certa para essa resposta.

PEIXE-BABEL

Quem coloca esse acessório no ouvido passa a compreender qualquer idioma do espaço, mugido ou outras formas de comunicação.

ARMA DO PONTO DE VISTA

Quando se atira em alguém com a arma do ponto de vista, a pessoa atingida passa a ver as coisas a partir do ponto de vista de quem disparou. Condenada por ser perigosa demais, foi guardada num local secreto.

GUIA DO MOCHILEIRO DAS GALÁXIAS

Um dos livros eletrônicos mais vendidos no Universo, é essencial para os viajantes espaciais. Contém quase tudo sobre os assuntos possíveis e até os impossíveis do Universo.

TOALHAS

De acordo com o Guia do Mochileiro das Galáxias, é um dos objetos mais úteis para um viajante interestelar. Quando um estrito (ou seja, alguém que não é mochileiro) descobre que o viajante tem uma toalha, automaticamente conclui que ele carrega também escova de dentes, esponja, sabonete, lata de biscoitos, bússola, mapa, barbante, repelente, capa de chuva, traje espacial etc. E alguém assim merece respeito. E até uma carona.

DIVULGAÇÃO

VOCÊ SABIA QUE...

- A história de O Guia do Mochileiro das Galáxias começou em um programa de rádio? Depois, o criador Douglas Adams criou uma série de livros, que fez muito sucesso. No Brasil, é possível encontrar nas livrarias **O Guia do Mochileiro das Galáxias** e **O Restaurante do Fim do Universo e A Vida, o Universo e Tudo Mais.**
- No livro, o escritor previu a criação de inventos como o telefone celular, a internet e os computadores de mão em 1978, quando nada disso existia?
- Dois corpos celestes receberam o nome em sua homenagem? Um deles foi denominado "Arthurdent", o mesmo do personagem principal da história, e o outro "Asteroid Douglasadams".
- A nave Coração de Ouro do filme levou quatro meses e meio para ser montada?

Este ROBIT é um grude

EDITORA Abril

Na próxima RECREIO, você vai ganhar o FÍXOR.
Ele tem ventosas superaderentes nas mãos
e nos pés para você fixar onde quiser!
Grude o seu robô no espelho, no vidro do carro,
na janela do seu quarto e divirta-se! Não perca!

RobiTs
O futuro chegou!

Patrocínio:
MINI SCHIN

RECREIO
Toda quinta, nas bancas.

DIVIRTA-SE

Muitas dicas para você fazer receitas deliciosas, enfeitar a sua festa e brincar.

MARIA-MOLE

Você vai precisar de:

- 5 colheres de **água**
- 1 envelope de **gelatina** em **pó** sem **sabor**
- 1 lata de **leite condensado**
- 1 lata de **creme** de **leite**
- 1 xícara de **coco ralado**

Misture bem a água e a gelatina e espere 1 minuto. Leve ao microondas por 15 segundos. Peça a um adulto que retire com cuidado. Bata tudo, menos o coco, no liquidificador. Despeje numa travessa quadrada e deixe na geladeira por 3 horas. Corte em pedaços e passe no coco.

BISCOITOS DE COCO

Você vai precisar de:

- 1/2 vidro de **leite de coco (100 ml)**
- 1/2 pacote de **coco** ralado **(50 g)**
- 1/2 pacote de **polvilho doce (250 g)**
- 1 **ovo**
- 2 colheres de sopa de **margarina**
- 1 xícara de chá quase cheia de **açúcar**
- **papel-manteiga**

Misture o leite de coco e o coco. Junte os demais ingredientes e misture. Modele bolinhas com a massa e coloque-as num prato forrado com papel-manteiga. Leve ao microondas por 3 minutos. Peça a seu ajudante que retire o papel com os biscoitos e deixe descansar por 5 minutos.

Vá fazendo as bolinhas e levando ao microondas até que a massa acabe.

Corte tiras de papel e cole-as nos pratos com fita adesiva. Vire os copos com a abertura para baixo e cole-os no meio do prato. Você pode até fazer travessas de dois andares. Use pratos de diferentes tamanhos.

FOTOS: LEO FELTRAN

NO ARRAIAL

BOLO DA SORTE

Para a massa

Você vai precisar de:

- 2 **cenouras médias**
- 3 **ovos**
- 1 xícara de chá de **óleo**
- 1 xícara de chá de **farinha de trigo**
- 1 colher de sopa de **fermento em pó**

Descasque as cenouras, corte-as e bata no liquidificador junto com os ovos e o óleo até virar um creme. Retire a mistura do liquidificador, acrescente a farinha e o fermento e misture bem.

Unte uma fôrma para microondas com óleo e despeje a massa. Leve ao microondas por 9 minutos na potência alta.

Peça a um adulto que retire o bolo do forno e deixe descansar por 5 minutos. Enquanto isso, prepare a cobertura.

Cobertura

Você vai precisar de:

- 4 colheres de sopa de **chocolate**
- 2 colheres de sopa de **açúcar**
- 2 colheres de sopa de **margarina**
- 4 colheres de sopa de **leite**

Junte tudo em uma tigela. Leve ao microondas por 1 minuto. Peça a seu ajudante adulto que misture tudo. Leve ao forno por mais 1 minuto, misture e programe mais 1 minuto. Peça a seu assistente que retire com cuidado, pois vai estar bem quente.

Faça recados como "Vale uma pipoca" ou "Imite um pato". Embrulhe cada papel em filme plástico, prenda-os em fitinhas e coloque no prato em que vai desenformar o bolo. Coloque o bolo e espalhe a cobertura. Na hora de servir, cada um pega uma fita.

CAPRICHO DA ROÇA

Você vai precisar de:

- **retalhos** de **tecidos**
- **cola**
- **água**
- **canetinha**

Cole os retalhos em copos e tigelas. Depois faça uma mistura de cola com água e passe com um pincel sobre os tecidos. Espere secar.

Finalize fazendo cruzinhas em volta dos retalhos como se fossem de costura.

CORDÃO DE PIPOCA

Faça pipoca no microondas. Espere esfriar e, com fio e uma agulha, vá passando as pipocas, uma por uma, pelo fio. Use entre as bandeirinhas.

CORDÃO DE COPOS

Corte a borda dos copos e faça picotes nas pontas. Peça a um adulto que fure os copos com uma agulha e passe o barbante, dando um nó entre os copos.

CORREIO ELEGANTE

Você vai precisar de:

- papéis coloridos
- cartolina
- canetinhas

1 Recorte pedaços de papel e cole em retângulos de cartolina. Faça "x" pequenos nas bordas ou tracinhos para enfeitar.

2 Abra um clipe e use-o para enrolar tirinhas de papel colorido. Com as tiras, faça flores, corações e folhas.

3 A turma toda pode usar os papéis decorados para mandar recadinhos secretos e carinhosos para quem está na festa.

PAÇOQUINHA

Você vai precisar de:

- 1/2 quilo de amendoim torrado e moído
- 6 colheres de sopa de açúcar
- 2 xícaras de chá de farinha láctea

Misture tudo. Faça cones de papel e coloque a paçoquinha.

PRENDAS E PRÊMIOS

É legal oferecer prêmios para os participantes das brincadeiras. Combine com os amigos para cada um pedir em casa doces e objetos que podem virar presentes e reúna a turma para fazer alguns presentes legais. Veja dicas e saiba mais sobre a tradição das festas juninas no site da RECREIO:

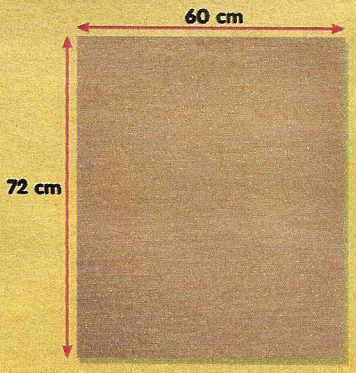
www.RECREIOnline.com.br

PESCARIA

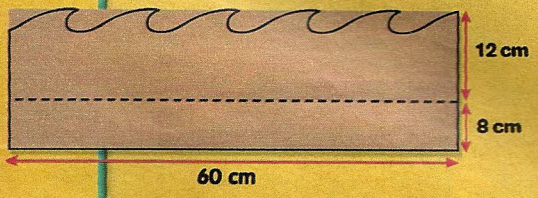
Você vai precisar de:

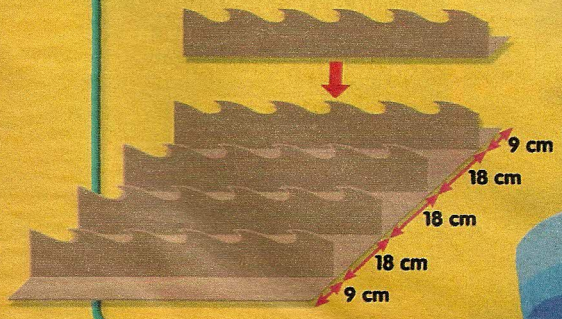
- papelão
- fita crepe
- barbante
- fita adesiva colorida
- jornal
- anel de garrafa de refrigerante
- tinta colorida

1 Recorte a base seguindo as medidas.



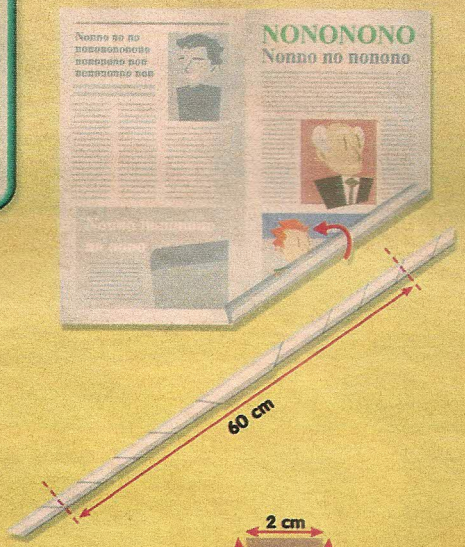
2 Corte quatro fileiras de ondas seguindo o molde. Dobre no pontilhado e cole sobre a base. Reforce com fita crepe e pinte tudo de azul.





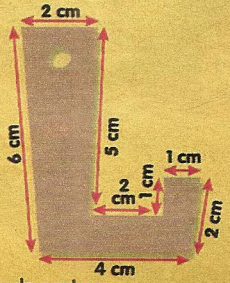
VARA DE PESCAR

Enrole uma folha de jornal na diagonal formando um canudo. Corte as pontas e cubra com fita adesiva colorida.



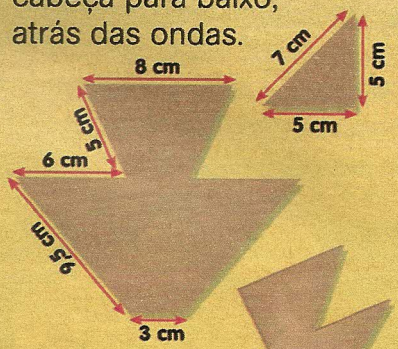
ANZOL

Recorte o anzol no papelão seguindo o molde. Corte um barbante com 60 centímetros de comprimento e passe-o pelo furo do anzol. Amarre e prenda a outra ponta na varinha.

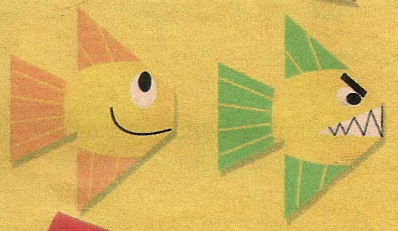


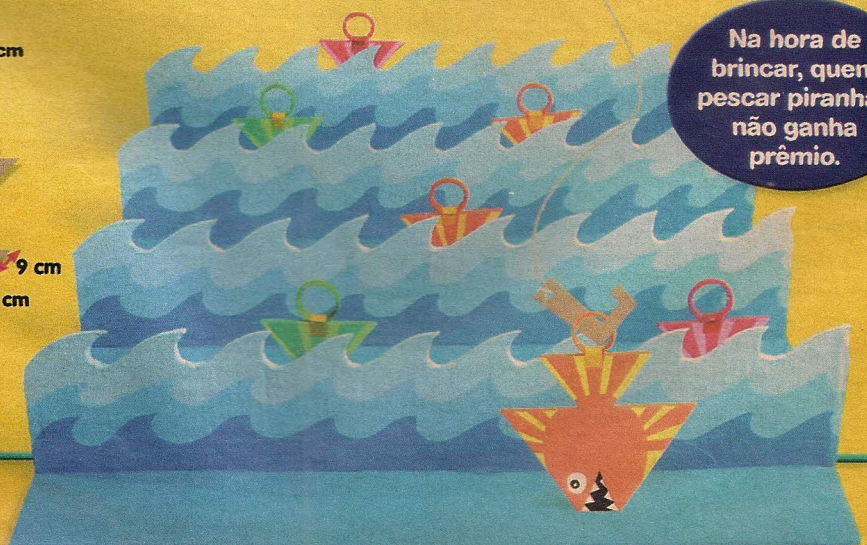
PEIXE

Recorte os peixes e pinte-os. Decore alguns com dentes pontudos como os de uma piranha. Deixe secar, cole o triângulo de apoio na parte de trás. Prenda os anéis com fita adesiva. Coloque os peixes de cabeça para baixo, atrás das ondas.



Pinte seguindo os modelos.





Na hora de brincar, quem pescar piranhas não ganha prêmio.

CRIAÇÃO: MARCOS FABIANO LOPES / ESQUEMAS: CARINA MAKI

POP! POP! POP!

Descubra por que a pipoca estoura.

Ninguém sabe como foi inventada a pipoca, mas acredita-se que, há cerca de 4 mil anos, alguém esqueceu uma espiga perto do fogo e os grãos estouraram. Entenda como essa transformação acontece e o milho duro vira essa delícia fofinha.

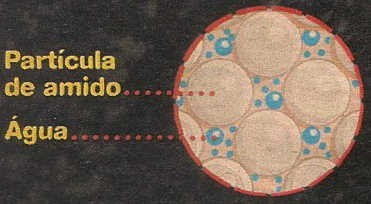
Texto
JULIA MOIÓLI
Design
ROGÉRIO MAROJA

VOCÊ SABIA QUE...

- No microondas, a pipoca estoura do mesmo jeito? Um dos lados do pacote é feito de um material que atrai mais calor. Por ser mais pesado, esse lado deve ficar para baixo, para onde caem os grãos.
- Existem várias espécies de milho e nem todas servem para estourar? O tipo usado para se fazer pipoca tem mais água do que aquele que a gente come cozido e sua casca é muito mais resistente.
- O óleo ou a manteiga ajudam a transmitir calor para os grãos e a fixar os temperos?
- Quando Colombo chegou à América, viu gente usando pipoca para comer e fazer colares? Ele levou a receita para a Europa, onde passaram a comer pipoca com creme e frutas.

3 Os grãos de amido formam bolhas até que... Pop! O milho estoura e o amido rompe a casca do grão, como se o grão de milho virasse do avesso. O vapor sai, vira água e evapora de novo com o calor. As bolhas de amido se unem e formam a parte branca da pipoca.

2 Quando o milho é aquecido, a água dentro dele vira vapor. A pressão aumenta e o vapor empurra a casca. Os grânulos de amido tornam-se parecidos com gelatina e incham.



1 A camada externa do milho de pipoca é uma casca dura. Lá dentro há um gérmen, que pode originar uma nova planta, além de água e minúsculos grãos de amido, bem duros.

Entre no site e veja receitas e experiências com pipocas.

www.RECREIONLINE.com.br

CONSULTORIA: OLESO ANTONIO PATTO PACHECO e MARIA CRISTINA DIAS PAES (pesquisadores da Embrapa Milho e Sorgo).

FOTO FUNDO
BRUCE DALE/NGS
GETTY IMAGES

PASSATEMPO

ENIGMA

Ilustração ▸ ALEXANDER

Siga as pistas e descubra o nome dos participantes da quadrilha.

Resposta na página 42.

- Valéria não é parceira de Michel.
- Carlos não é loiro.
- Cris está atrás de Valéria.
- Cris é parceira de Carlos.
- Michel tem dois remendos na calça.
- Renata não é a noiva.
- Thales não é o padre.
- Carlos está na frente de Michel.
- Thales não tem calça azul.
- Pedro não usa chapéu.

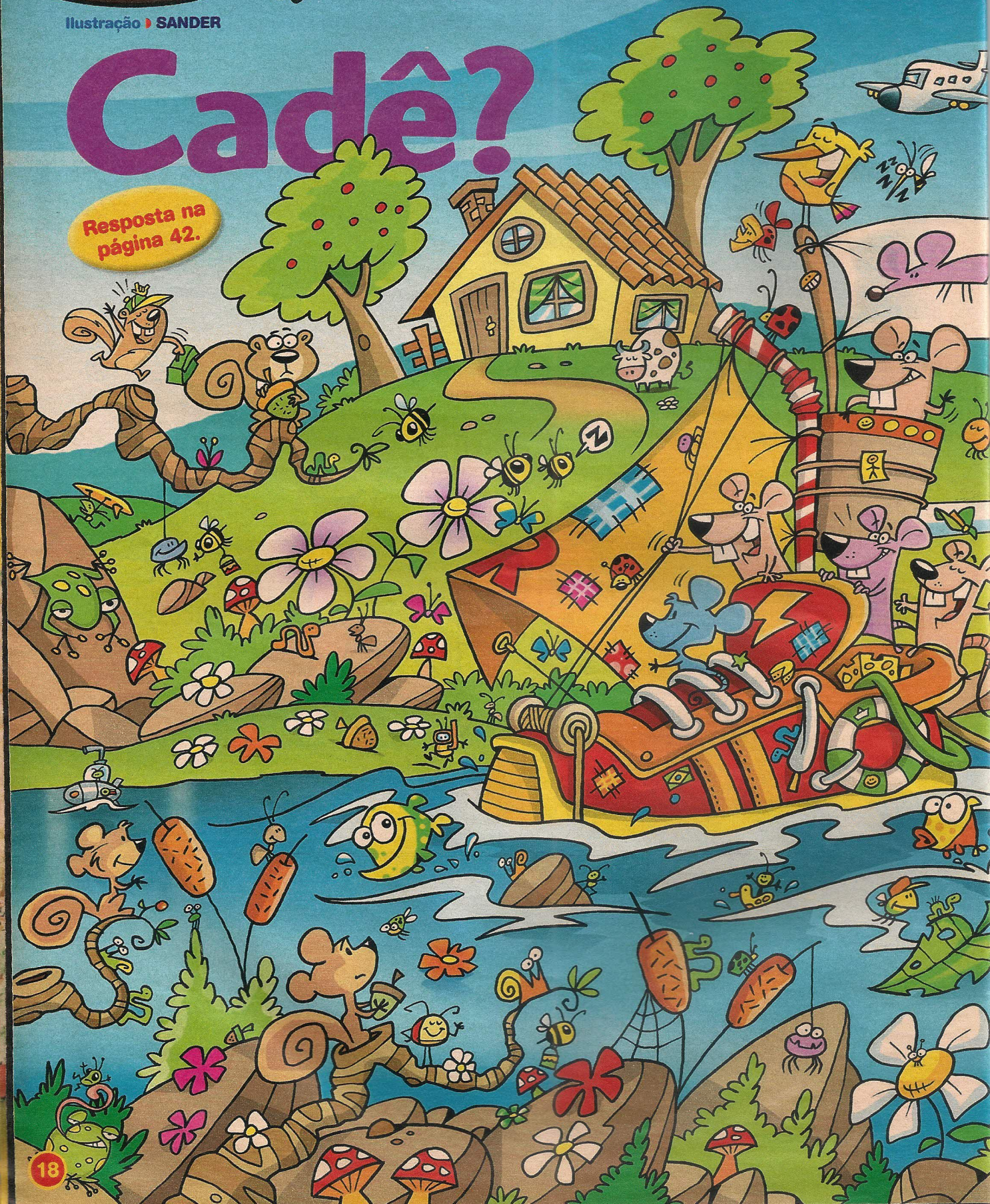
PASSATEMPO

Tente encontrar as figuras em destaque antes que a correnteza leve tudo para longe.

Ilustração ▸ SANDER

Cadê?

Resposta na página 42.



!
R
NON
NO
NONO

CHEGOU O ÁLBUM DE FIGURINHAS

POWER RANGERS NINJA STORM™

HERÓIS!

VILÕES!

MONSTROS!

EQUIPAMENTOS!

ZORDS!

MEGA ZORDS!

ÁLBUM: R$ 4,95
ENVELOPE COM 3 FIGURINHAS
E UMA TATUAGEM:
SÓ R$ 0,60

COM TATTOOS

Inicialmente apenas na Grande São Paulo e Grande Rio.

EDITORA Abril

AVENTURA EM DOBRO

Resgate Globox no GBA com Rayman: Hoodlum's Revenge.

Em seu novo game, o engraçado Rayman vai partir em uma jornada para salvar seu amigo Globox, que está em perigo. O jogo tem ambientes amplos, com visão de cima e opções para se mover para qualquer lado e explorar o cenário.

Vale a pena olhar cada canto e não deixar escapar nada, afinal você só consegue habilitar as fases secretas se completar 100% de todas as missões.

A tarefa é difícil, pois há muitos inimigos e Rayman não pode cair na água de jeito nenhum.

Você pode saltar, flutuar por um tempo e usar suas mãos para atacar.

Além de Rayman, é possível controlar o atrapalhado Globox em algumas fases. Quando estiver com o grandalhão, você só pode atacar os inimigos depois que usar um suco especial. Quando estiver sem suco, o jeito é andar em silêncio para não ser visto por nenhum inimigo. Caso contrário, seu personagem vai se assustar e sair correndo com medo.

Em pontos mais avançados, os dois heróis trabalham juntos e aí você precisa combinar as características de cada um para vencer os terríveis desafios que vai encontrar pela frente.

Se você cair na água, saia logo!

É preciso acionar algumas alavancas para abrir passagens especiais.

Ao ouvir um choro, procure pela gaiola e quebre-a para soltar um amigo.

No comando de Globox, beba seu suco para atacar os inimigos e vencê-los.

Siga as Lums amarelas para não se perder.

DIVULGAÇÃO

PARA O QUE

A MÃE É QUEM MANDA • Os elefantes andam em grupos de fêmeas e filhotes. Os machos só se unem à turma na época da reprodução. A elefanta mais velha e experiente comanda o grupo na busca de alimento e água. E todas ajudam a cuidar dos filhotes e a proteger a manada. Como são inteligentes, têm boa memória e sentidos aguçados, elas reconhecem as rotas e sabem como encontrar os rios no caminho.

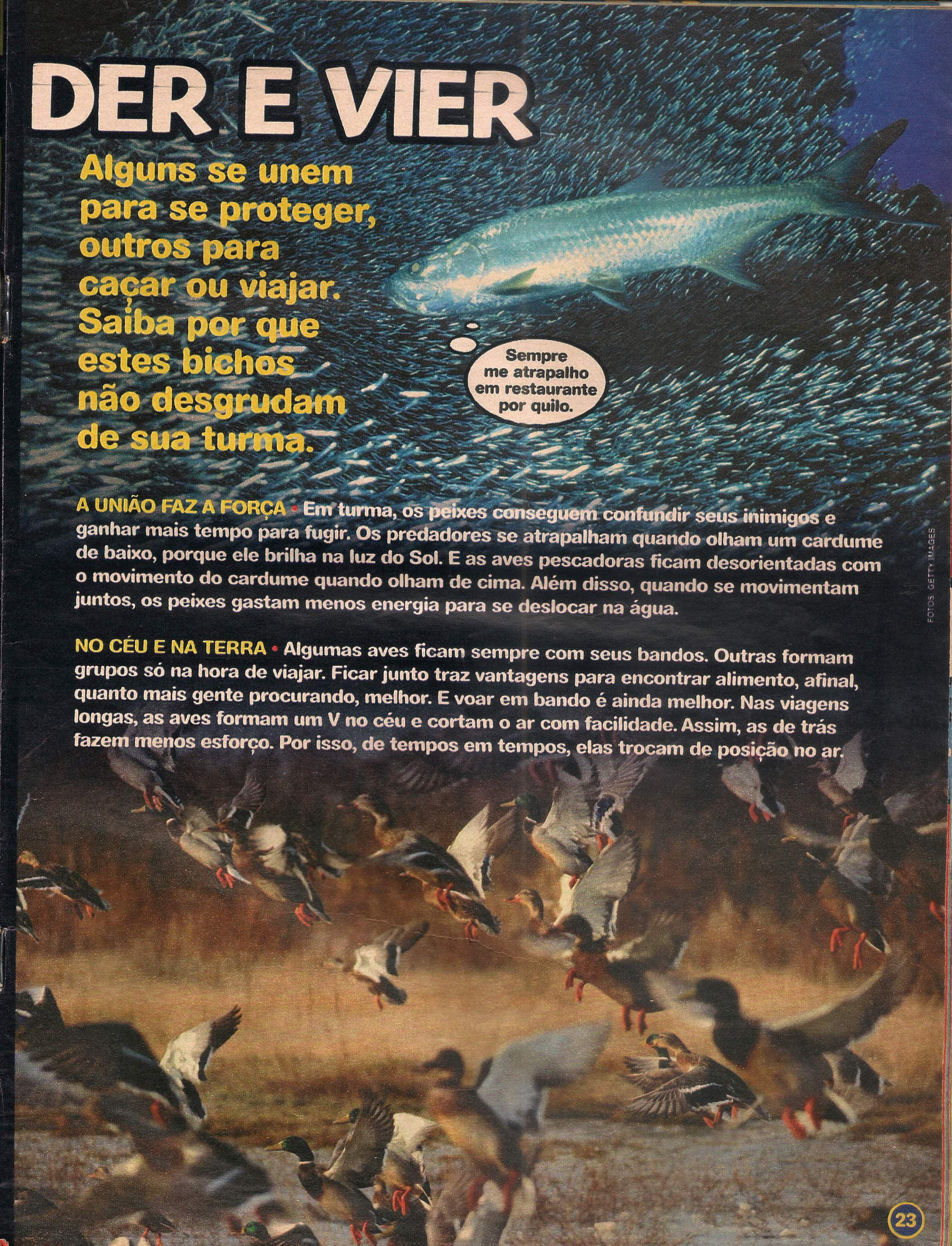
NO FUNDO DO MAR • Os golfinhos curtem viver em turma e nadam em bandos de até 500 animais. Inteligentes, formam verdadeiros paredões para cercar peixes e outras presas e assim conseguem caçar. Além disso, juntos são capazes de se defender de inimigos fortes como tubarões. E quando percebem que um dos golfinhos do grupo está ferido, eles dão um jeito de ajudá-lo, ficando por perto para protegê-lo.

Saiba mais sobre esses e outros animais que vivem em turma no site www.recreionline.com.br

CONSULTORIA: ANDRESSA PINTER DOS SANTOS (doutoranda do Instituto Oceanográfico da Universidade de São Paulo) e LUIZ FERNANDO FIGUEIREDO (ornitólogo do Centro de Estudos Ornitológicos da USP).

DER E VIER

Alguns se unem para se proteger, outros para caçar ou viajar. Saiba por que estes bichos não desgrudam de sua turma.



FOTOS GETTY IMAGES

A UNIÃO FAZ A FORÇA • Em turma, os peixes conseguem confundir seus inimigos e ganhar mais tempo para fugir. Os predadores se atrapalham quando olham um cardume de baixo, porque ele brilha na luz do Sol. E as aves pescadoras ficam desorientadas com o movimento do cardume quando olham de cima. Além disso, quando se movimentam juntos, os peixes gastam menos energia para se deslocar na água.

NO CÉU E NA TERRA • Algumas aves ficam sempre com seus bandos. Outras formam grupos só na hora de viajar. Ficar junto traz vantagens para encontrar alimento, afinal, quanto mais gente procurando, melhor. E voar em bando é ainda melhor. Nas viagens longas, as aves formam um V no céu e cortam o ar com facilidade. Assim, as de trás fazem menos esforço. Por isso, de tempos em tempos, elas trocam de posição no ar.

CIÊNCIA

Texto ▸ CLÁUDIO FRAGATA
Ilustrações ▸ JEAN GALVÃO

AAAPA

O frio está chegando e a gripe começa a aparecer com mais freqüência. Saiba mais sobre ela e descubra como se proteger.

De repente você começa a espirrar e sentir calafrios. A cabeça vai ficando pesada, os olhos ardem e o corpo dói. Ih, parece que você pegou uma gripe.

Essa doença é causada por vírus, seres microscópicos que estão em todo lugar. Os vírus da gripe são mutantes, ou seja, estão sempre se transformando. Por isso dão um trabalhão para as defesas do corpo, que têm mais dificuldade em combater um inimigo que está diferente a cada vez que aparece.

Quando uma pessoa gripada espirra ou tosse, lança no ar uns 5 milhões de vírus, que sobrevivem no ambiente por algumas horas.

Geralmente, o vírus entra no organismo pelo nariz, junto com o ar. Mas também pode passar para sua mão e depois chegar ao seu nariz ou sua boca.

Ele fica escondido por alguns dias até entrar em ação. Aí começa a se multiplicar, causando inflamação no aparelho respiratório. Como se locomove pelo sangue e passa pelos músculos, também sentimos o corpo doer. O corpo reage com tosse, espirros e febre. E ainda produz secreções, como o catarro, para expulsar os invasores.

Para sarar logo, o melhor é ir ao médico e seguir as orientações dele. Assim seu corpo vai reagir rápido e vencer o vírus em poucos dias.

Para a gripe não pegar você!

- Uma boa alimentação mantém seu organismo mais preparado para combater o vírus da gripe.
- Tome a vacina contra a gripe, que protege o organismo contra os tipos mais fortes do vírus.
- Evite ficar em lugares fechados se há alguém gripado por perto. Abra a janela para renovar o ar.
- Lave sempre as mãos e evite o contato delas com os olhos, o nariz e a boca.

Resfriado é outra coisa

Nariz escorrendo, cabeça pesada e garganta arranhando também podem ser sintomas de um resfriado.

Nesse caso, a gente não se sente tão mal, pode ter febre baixa e se recupera mais depressa. É que os 200 tipos de vírus que causam resfriado não são tão agressivos. Ainda não há uma vacina para combater essa doença.

TCHIM!

VILÃO DO FRIO

Há séculos, antes de se conhecer a causa da gripe, os italianos perceberam que ela era mais comum no inverno. Por isso, passaram a dizer que a gripe era "influenza di freddo", ou seja, influência do frio. Daí o vírus da gripe passou a se chamar influenza. E em inglês a palavra gripe ficou reduzida a *flu*.

Até hoje, tem gente que acha que o frio é o causador da doença, mas quem provoca a gripe é o vírus. O inverno apenas faz com que ele se espalhe com mais facilidade, porque as pessoas ficam mais tempo em ambientes fechados, onde tossem e falam bem de perto. E a proximidade facilita a transmissão do influenza.

A gripe te pegou? Veja dicas para se cuidar:

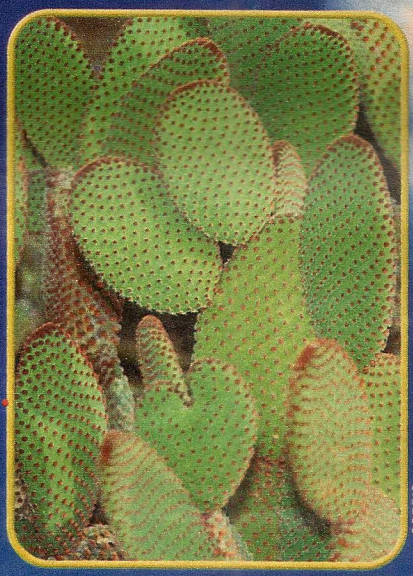
- Cubra o nariz e a boca com um lenço quando espirrar ou tossir para que os vírus não se espalhem.
- Evite beber ou comer coisas geladas.
- Beba bastante água e sucos.
- Descanse e não faça muito esforço.

CONSULTORIA MARIA TERESA GALVÃO (otorrinolaringologista do Hospital Ruben Berta, São Paulo) e ADRIANO CÉSAR GUAZZELLI (pneumologista da Faculdade de Medicina do ABC)

Saiba como os cactos conseguem viver nos lugares mais desafiadores do planeta.

OS VALENTÕES DO DESERTO

Se existisse um concurso de plantas estranhas, os cactos seriam campeões. Eles têm tamanhos variados e formatos bem esquisitos. Alguns parecem pepinos compridos e enrugados ou bisnagas gigantes, outros são arredondados como bolas ou lembram cristas de galo. E para completar são cheios de espinhos.



CORBIS

Capazes de se adaptar a diferentes ambientes, os cactos resistem bem ao calor, à falta de água, ao frio intenso ou até a muita chuva. Acredita-se que as primeiras espécies surgiram no continente americano, em regiões de clima quente e seco como o Nordeste brasileiro e os desertos da América do Norte e do México e depois se espalharam pelo mundo. Hoje há mais de 2 mil tipos de cactos e alguns encaram invernos gelados debaixo da neve na Cordilheira dos Andes.

CORBIS

Equipados para tudo

A arma secreta dos cactos contra o calor e a falta de água são os **espinhos**. Eles são folhas que se modificaram com o tempo. E, ao contrário das folhas, que transpiram e perdem líquido, não deixam escapar água e absorvem a umidade do ambiente. Além disso, eles evitam que o cacto seja comido pelos animais. Alguns espinhos têm até pontas em forma de gancho, que se prendem em pêlos de bichos. Assim, partes da planta são levadas para longe e brotam em outros lugares.

WILLIAM MANNING/CORBIS

O **caule** é planejado para enfrentar longos períodos de seca. Funciona como uma espécie de reservatório, onde se acumula a água que a planta consegue retirar do solo e do ambiente.

RICHARD CUMMINS/CORBIS

Os cactos também dão **flores**, muitas delas lindas e perfumadas, que atraem insetos, pássaros e morcegos. Os animais levam pólen de uma planta para outra, garantindo a formação das sementes. Depois disso se formam os **frutos** com sementes que dão origem a novos cactos. Alguns tipos de frutos, como figo-da-índia, são comestíveis.

EISENHUT & MAYER/BOTANICA/GETTY IMAGES

VOCÊ SABIA QUE...

- Alguns cactos medem só 1 centímetro? O mais alto do mundo tem 19 metros, mais do que um prédio de seis andares, e vive no deserto de Sonora, no México.
- Para alguns índios norte-americanos cactos gigantes representam espíritos que protegem os desertos?
- Alguns cactos vivem por mais de 250 anos?
- O deserto de Chiahuahuan, no México, tem 318 tipos diferentes de cacto?
- O cacto saguaro, da América do Norte, guarda mais de 2 toneladas de água em seu caule? Ele tem mais de 15 metros de altura.

FOTO FUNDO: STEVE SATUSHEK/BOTANICA/GETTY IMAGES

CUIDE BEM DELE

Apesar de ser resistente, o cacto também precisa de cuidados. Se você tem um deles em casa, lembre-se: **esse tipo de planta necessita tomar bastante sol**.

Num vaso, água demais pode favorecer o surgimento de pragas. No verão, regue-o uma vez por semana, sem encharcar. E no inverno faça isso a cada 12 dias.

É legal misturar um pouco de areia na terra.

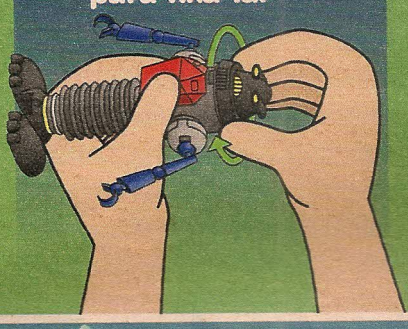
RAY MASSEY/GETTY IMAGES

Texto ▸ EDUARDO PERÁCIO

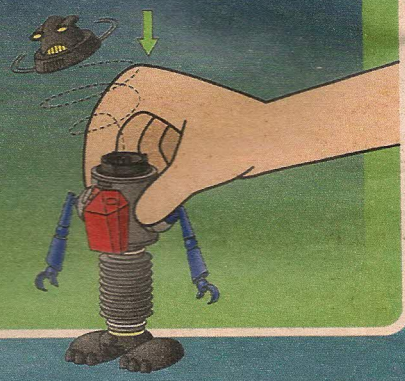
Veja como montar o Dart

1 Retire o plástico que protege a parte sanfonada.

2 Encaixe os braços, o escudo e os pés. Ponha a cabeça e dê meio giro para fixá-la.



3 Gire a cabeça, no máximo, cinco vezes. Pressione o robô para lançá-la.



Invente novos robôs encaixando seus ROBITS

Confira no site o passo-a-passo da montagem do Dart e brinque com os ROBITS.

www.RECREIOTUBE.com.br

Robits
O futuro chegou!

Patrocínio
Mini Schin

RECREIO
Toda quinta nas bancas

Texto NOÊMIA LOPES
Ilustrações ROGÉRIO COELHO

TRABALHO DE EQUIPE

Saiba o que países do mundo inteiro estão fazendo pelo futuro da Terra.

CONSULTORIA: MAURÍCIO TUFFANI (jornalista especializado em Ciência e Meio Ambiente).

Quando a gente tem uma tarefa difícil, a solução é pedir ajuda e resolver tudo em turma. Isso vale na escola, no trabalho dos seus pais e até nas aventuras dos super-heróis. Diante de um desafio complicado, os países do mundo também devem se unir.

Foi o que aconteceu em fevereiro de 2005, quando cerca de 160 nações discutiram medidas para evitar o aquecimento da Terra causado pela poluição. O Brasil faz parte dos países que assinaram um acordo para cuidar melhor do planeta. O documento se chama Protocolo de Kyoto, nome da cidade onde ele foi assinado.

A idéia surgiu quando cientistas de todo o mundo alertaram que era preciso diminuir a quantidade de poluentes lançados na atmosfera. Os gases de indústrias e carros estão fazendo subir a temperatura do planeta rapidamente.

A Terra tem ao seu redor uma camada de gases que ajuda a reter calor do Sol, permitindo o desenvolvimento de vida por aqui. Esse fenômeno natural é chamado efeito estufa e, se não fosse por ele, o planeta estaria coberto de gelo. Mas os gases e a fumaça lançados pelo homem na atmosfera estão provocando a formação de uma camada de gases mais espessa, que segura muito mais calor e faz o planeta se aquecer demais.

Essa variação de temperatura poderá causar uma verdadeira bagunça no clima e desequilibrar a natureza, afetando animais e vegetais de todo o planeta e também os humanos. Cientistas já descobriram, por exemplo, que por isso as geleiras dos pólos estão derretendo aos poucos. Isso faz com que aumente o nível de água do mar, o que pode ser uma ameaça para áreas litorâneas.

Tarefa de todos

Hoje, quem mais polui o ar são os países desenvolvidos, que têm muitas indústrias e usam mais gasolina, diesel e outros combustíveis. Se eles jogarem menos sujeira na atmosfera, vão ajudar a preservar o ambiente no mundo todo e a prevenir alterações climáticas provocadas pelo aquecimento exagerado, como grandes secas e enchentes.

Até agora, o campeão em poluição no mundo, os Estados Unidos, não assinou o Protocolo. Os governantes de lá dizem que para diminuir a poluição as indústrias teriam de produzir menos e que isso seria ruim para a economia do país. Mas representantes de outras nações acreditam e esperam que eles mudem de idéia, se preocupem mais com o planeta e assinem o Protocolo.

Por esse acordo, as nações que poluem devem reduzir sua poluição até o ano 2012.

É claro que países com menos indústrias, como o Brasil, também têm de colaborar. Além de controlar a liberação de poluentes pela indústria e por automóveis, é necessário preservar as reservas de vegetação e de água, por exemplo, que também influenciam no clima e são muito importantes para combater o aquecimento exagerado do planeta.

Se todos os países levarem a sério sua missão, a Terra pode ser, no futuro, um planeta mais limpo e saudável para as pessoas, as plantas e os bichos viverem melhor.

Participe!

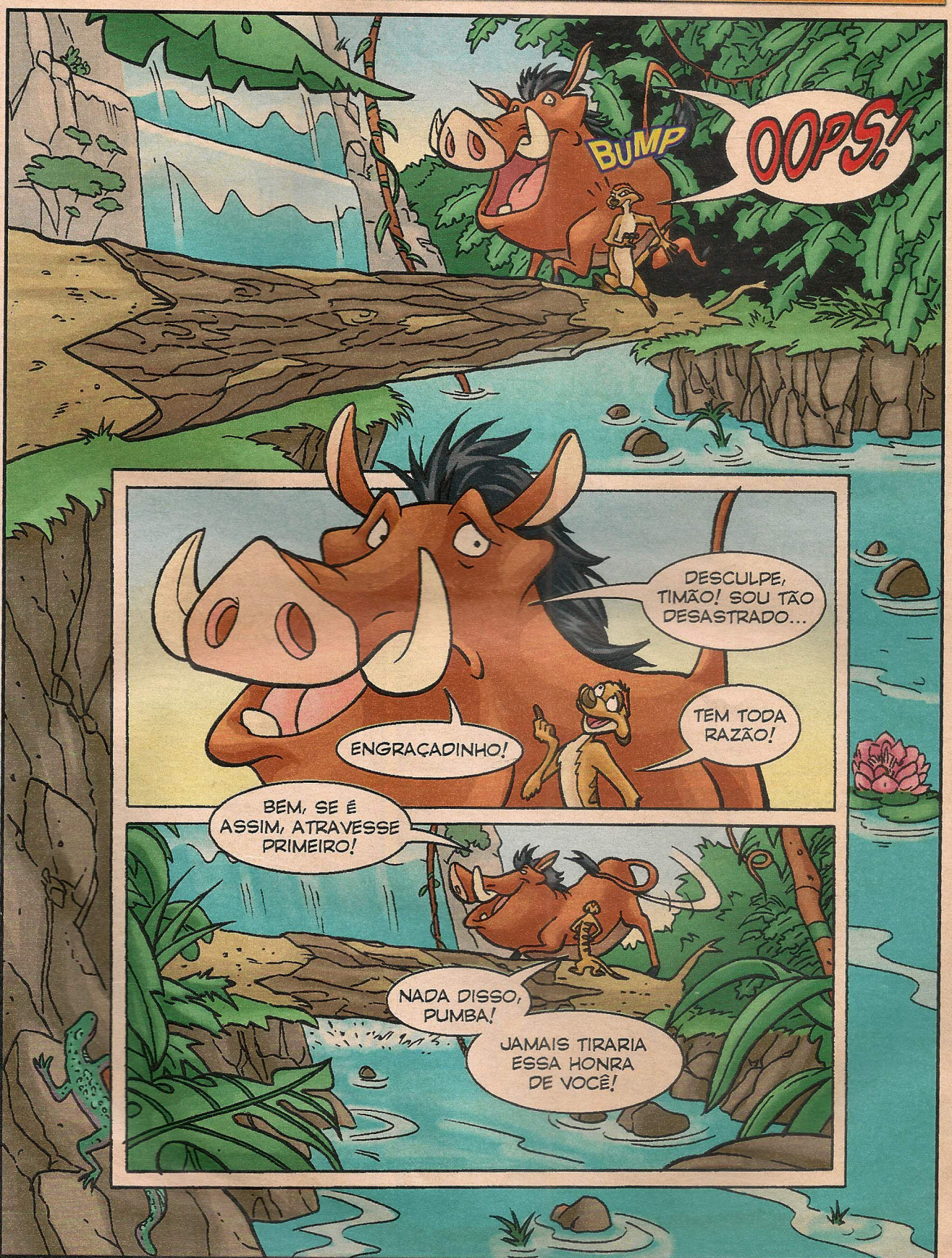
Assim como os países se uniram para fazer algo para preservar a natureza, você pode se juntar com a turma e entrar em ação no seu bairro ou na escola. Um mutirão para limpar as praças ou um acordo para reciclagem do lixo em casa podem ser boas idéias. Converse com seus pais e sugira que deixem o carro na garagem mais vezes e andem a pé ou usem meios de transporte coletivos. Além disso, os pais de seus amigos podem combinar um rodízio para levar você e seus amigos à escola.

VOCÊ SABIA QUE...

- **Algumas ilhas já perderam 25% de seu território para as águas do mar por causa do derretimento das geleiras?**
- **O grupo Amigos da Terra está viajando pela Europa com um dinossauro inflável para alertar sobre o perigo de acabarmos sendo extintos se não cuidarmos da Terra? O lema da campanha é *Não seja um fóssil: lute contra as mudanças climáticas.***

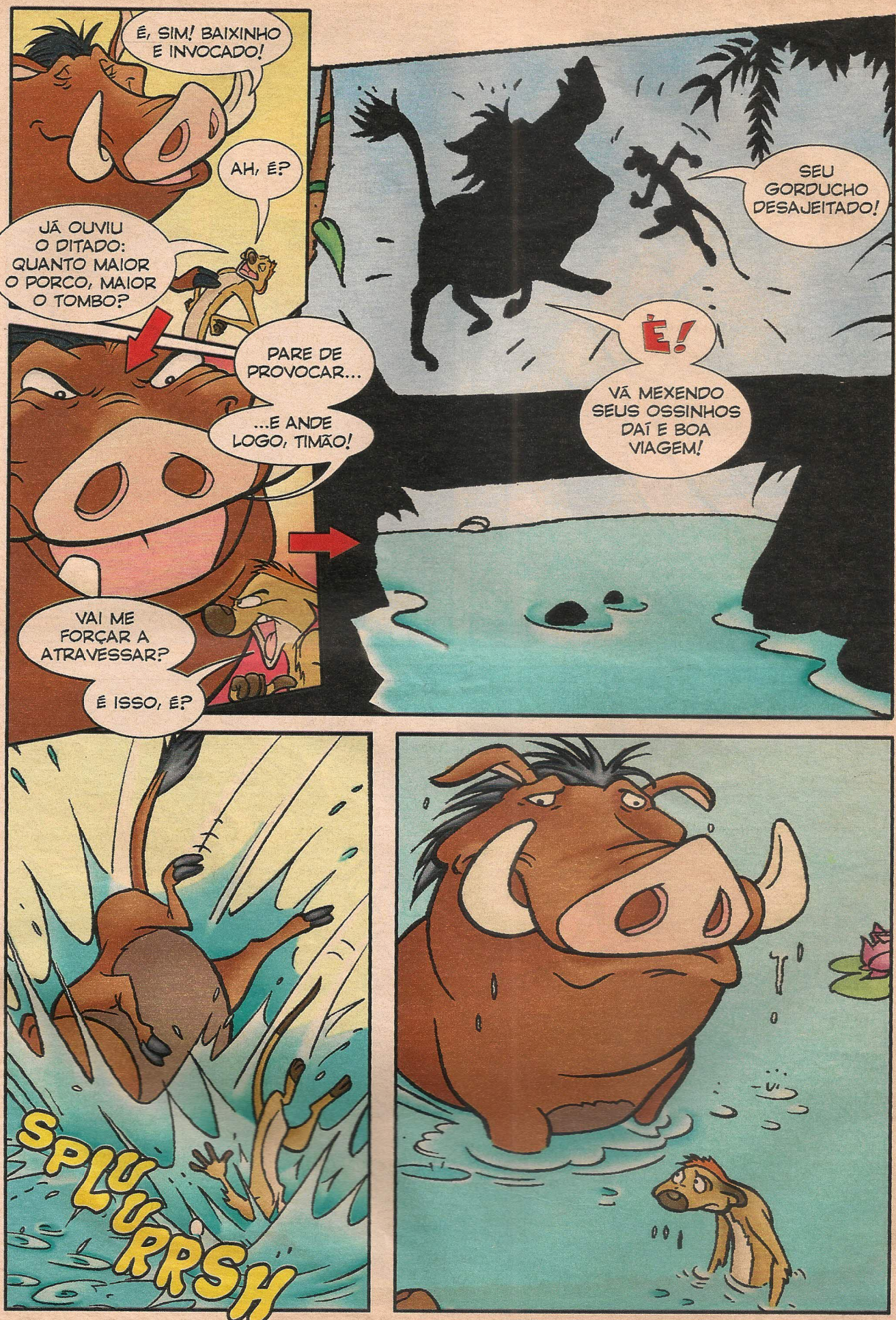
TIMÃO & PUMBA

VOCÊ PRIMEIRO



© DISNEY

VOCÊ É MESMO MUITO GENTIL!
MAS PODE IR NA FRENTE!
É POR SER SEU AMIGO QUE EU INSISTO...
...VÁ EM FRENTE! ESSE TRONCO É TODO SEU!
NÃO! VOCÊ MERECE IR PRIMEIRO!
AH, MEU ÚNICO AMIGO, A PREFERÊNCIA É SUA!
JÁ REPAROU NO SEU TAMANHO, TAMPINHA?
NÃO, NÃO! É SUA!
MINHA PACIÊNCIA ESTÁ ACABANDO!
É BOM VOCÊ IR LOGO!
EI! EU NÃO SOU TAMPINHA!


É, SIM! BAIXINHO E INVOCADO!
AH, É?
JÁ OUVIU O DITADO: QUANTO MAIOR O PORCO, MAIOR O TOMBO?
PARE DE PROVOCAR...
...E ANDE LOGO, TIMÃO!
VAI ME FORÇAR A ATRAVESSAR?
É ISSO, É?
SEU GORDUCHO DESAJEITADO!
È!
VÁ MEXENDO SEUS OSSINHOS DAÍ É BOA VIAGEM!
SPLUURRSH

PUXA, DESCULPE! EU NÃO QUIS FAZER ISSO!

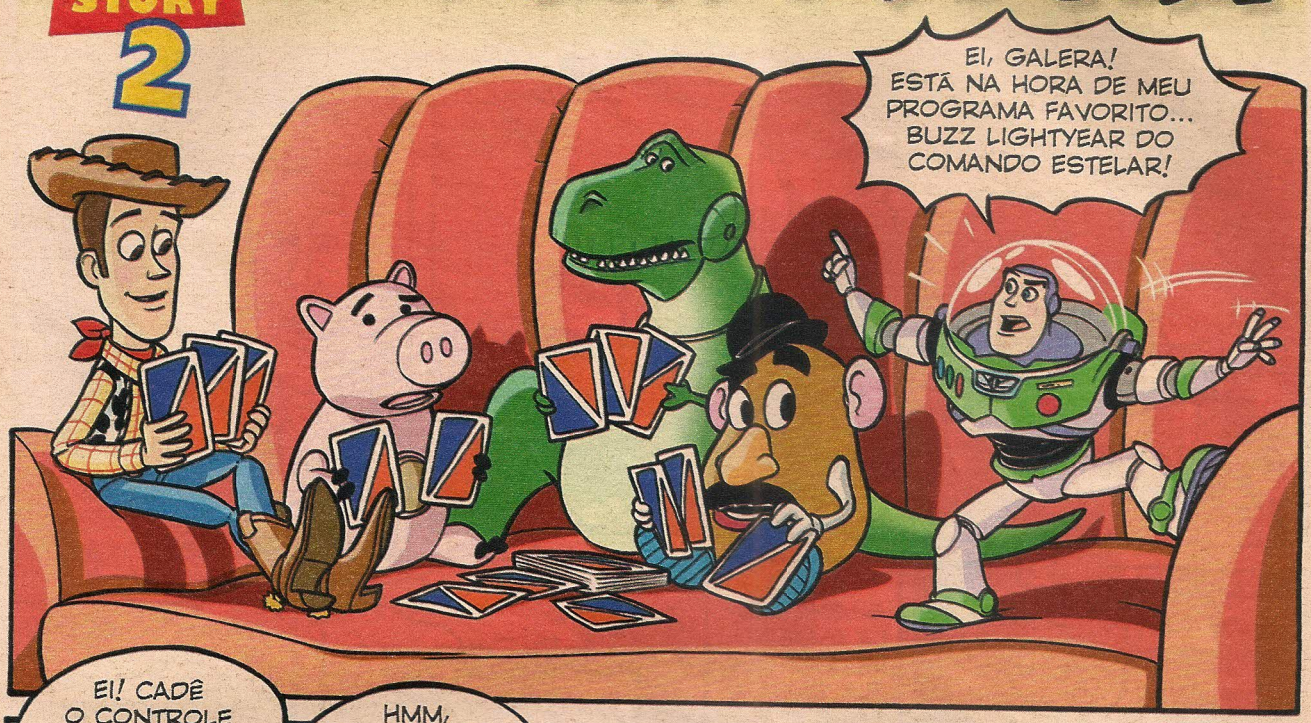
E AÍ, MEU LUTADOR VALENTE? VAI ATRAVESSAR OU NÃO VAI?
VOU, DEPOIS DE VOCÊ!
DE JEITO NENHUM!
TÁ! VAMOS JUNTOS!

BUMP
OOPS!
FIM

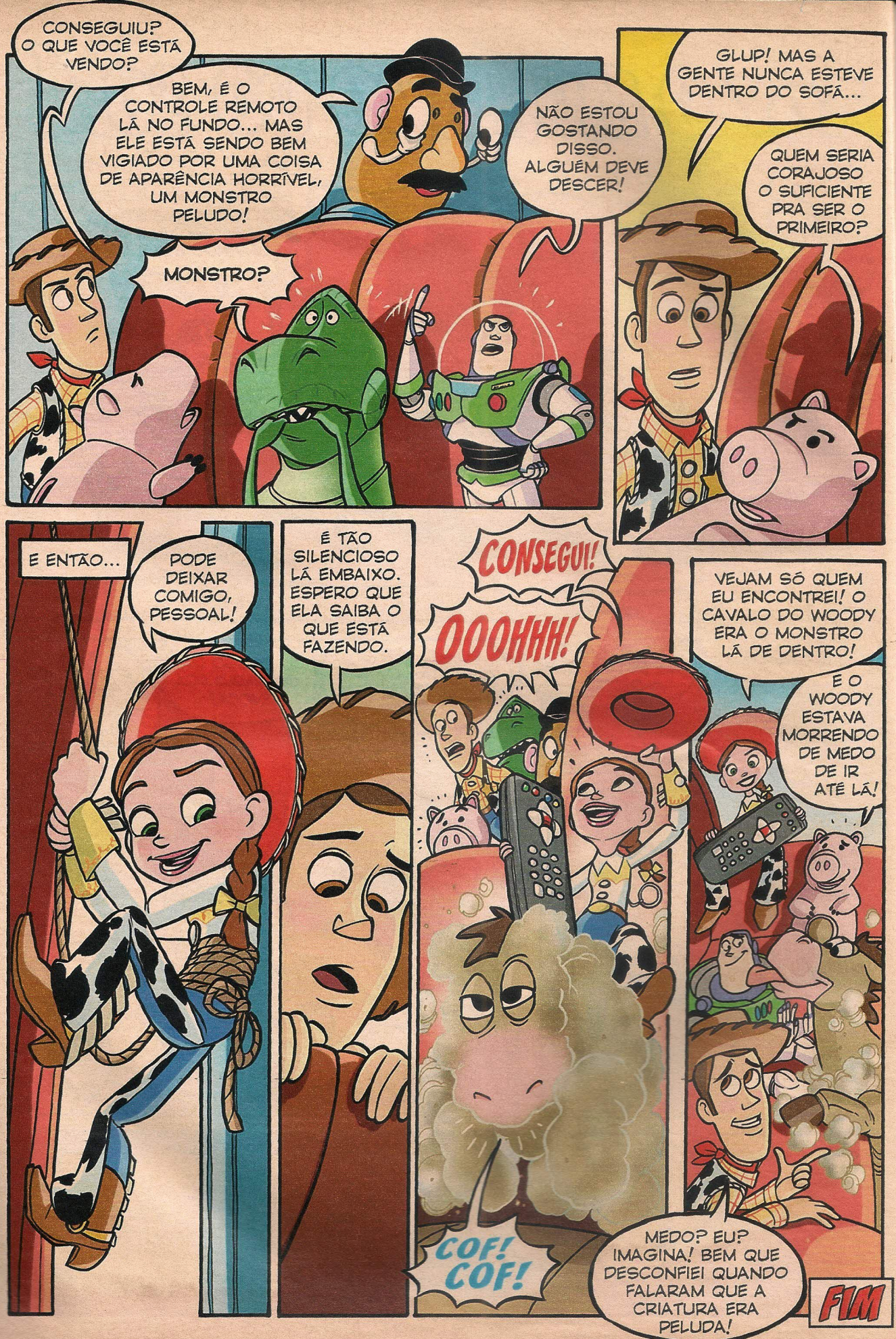
Disney • PIXAR

TOY STORY 2

O MONSTRO DO SOFÁ



© DISNEY/PIXAR


CONSEGUIU? O QUE VOCÊ ESTÁ VENDO?
BEM, É O CONTROLE REMOTO LÁ NO FUNDO... MAS ELE ESTÁ SENDO BEM VIGIADO POR UMA COISA DE APARÊNCIA HORRÍVEL, UM MONSTRO PELUDO!
MONSTRO?
NÃO ESTOU GOSTANDO DISSO. ALGUÉM DEVE DESCER!
GLUP! MAS A GENTE NUNCA ESTEVE DENTRO DO SOFÁ...
QUEM SERIA CORAJOSO O SUFICIENTE PRA SER O PRIMEIRO?
E ENTÃO...
PODE DEIXAR COMIGO, PESSOAL!
É TÃO SILENCIOSO LÁ EMBAIXO. ESPERO QUE ELA SAIBA O QUE ESTÁ FAZENDO.
CONSEGUI!
OOOHHH!
COF! COF!
VEJAM SÓ QUEM EU ENCONTREI! O CAVALO DO WOODY ERA O MONSTRO LÁ DE DENTRO!
E O WOODY ESTAVA MORRENDO DE MEDO DE IR ATÉ LÁ!
MEDO? EU? IMAGINA! BEM QUE DESCONFIEI QUANDO FALARAM QUE A CRIATURA ERA PELUDA!
FIM

PASSATEMPO

Ilustração ▸ SANDER

Fique de olho

Tente encontrar duas naves que vieram do mesmo planeta com alienígenas exatamente iguais.

Resposta na página 42.

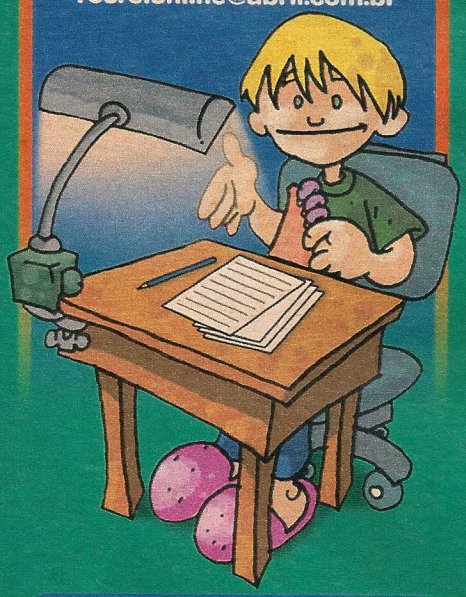
Participe mandando a sua piada para:

Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar · São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br



Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO

48ET
Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

Qual é o cúmulo do impossível? Consertar relógio embaixo da água com luva de boxe.

Bianca Cristina Alvez, 9 anos
São José do Rio Preto – SP

Você sabe o que a banana falou para o elefante? – Nada. Banana não fala.

Luiz Felipe Sowek Barbosa
Por e-mail

Quem é o rei da geladeira? O reiqueijão.

Diego Campos Rondina
Salvador – BA

O que é um pontinho roxo no congelador? Uma uva esquiando.

Chrislaine F. Barroso, 8 anos
Por e-mail

Qual é o jogador preferido do Batman? O Bat-stuta (Batistuta).

Alexandre Murai Júnior
Campinas – SP

Um sujeito perguntou para o outro: – Você sabe me dizer se esta estrada vai para a capital? E o outro respondeu: – Não, ela nunca saiu daqui para nada.

Raquel Canuto
Primavera – SP

Por que no Japão não tem padaria? Porque lá já há pão.

Wesley Oshiro, 9 anos
Santo André – SP

O que é grande no Brasil e pequeno em Cuba? A letra B.

Silvana Helena, 10 anos
São Paulo – SP

EDITORA Abril

Fundador: VICTOR CIVITA (1907-1990)

Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), José Roberto Guzzo, Maurizio Mauro

Presidente Executivo: Maurizio Mauro

Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Luiz Felipe D'Avilla
Diretor de Núcleo: René Agostinho

RECREIO

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato
Repórteres: Julia Moióli e Roberta Viganó
Editora de Arte: Elaine Ianicelli
Designers: Andrea Naliato e Rogério Maroja
Estagiária: Anne Sartor Palm (arte)
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaum
Colaboraram Nesta Edição: Anderson Faria (arte), Daniel Niewenhuizen (texto) e Eduardo Pericio (revisão)

www.recreionline.com.br

Apoio Editorial: Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza **Correspondente Internacional:** Ruth de Aquino

PUBLICIDADE CENTRALIZADA Diretores: Eduardo Leite, Mariane Ortiz, Sandra Sampaio, Sérgio R. Amaral **Executivos de Negócio:** Eliane Pinho, Leticia Di Lallo, Maria Luiza Marot, Marcelo Cavalheiro, Marcelo Dória, Nilo Bastos, Pedro Ronaldi, Robson Monte, Rodrigo Toledo, Suely Corza, Vlamir Aderaldo, Wlamir Gonçalves **PUBLICIDADE REGIONAL Diretor:** Jacques B. Ricardo **PUBLICIDADE RIO DE JANEIRO Diretor:** Paulo Renato Simões **PUBLICIDADE UN CULTURA JOVEM Gerente de Publicidade:** Fernando Sabadin **Executivos de Negócio:** Adriana Dantas, Analucia Bertola, Carlos Salazar, João Eduardo Dias, Luiz Carlos Rossi, Neusi Brigano **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor de Publicidade:** Pedro Codognotto **Gerente de Venda:** Cláudia Prado, Marco Bulara **Coordenação de Classificados:** Silvana Coen **MARKETING E CIRCULAÇÃO Gerente de Marketing:** Valeska Scartezini **Consultor de Negócios:** Tiago Afonso **Gerente de Circulação Avulsas:** Francisco Anselmo **Gerente de Circulação Assinaturas:** Bárbara Miklasevicius **PLANEJAMENTO, CONTROLE E OPERAÇÕES Diretor:** Auro Iasi **Gerente:** André Vasconcelos **Consultor:** Thiago Cavassutti **Processos:** Roberto Faccio, Jessica Ramires **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávalos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (11) 3037-2000, fax (11) 3037-5396 Publicidade tel. (11) 3037-5000, Central-SP tel. (11) 3037-6564, **Classificados** tel. 0800-132066, Grande São Paulo tel. 3037-2700 **ESCRITÓRIOS E REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE NO BRASIL: Belo Horizonte** tel. (31) 3282-0630, fax (31) 3282-0632 Blumenau M. Marchi Representações, tel. (47) 329-3820, fax (47) 329-6191 **Brasília** Escritório: tels. (61) 315-7554/55/56/57, fax (61) 315-7558; Representante: Carvalhaw Marketing Ltda., tels (61) 426-7342/223-0736/225-2946/223-7778, fax (61) 321-1943, e-mail: starmkt@uol.com.br **Campinas** CZ Press Com. e Representações, telefax (19) 3233-7175, e-mail: czpress@czpress.com.br **Cuiabá** Fênix Propaganda Ltda., telefax (65) 3027-2772, e-mail: lucianooliveir@uol.com.br **Curitiba** Escritório: tel. (41) 250-8000, fax (41) 252-7110; Representante: Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (41) 254-1224, e-mail: viamidia@viamidiapr.com.br **Florianópolis** Comercial Via Lagoa. Lagoa da Conceição, tel. (48) 232-1617, fax (48) 232-1782, e-mail: interacno@brturbo.com **Fortaleza** Midiasolution Repres. e Negoc. em Meios de Comunicação, telefax (85) 264-3939, e-mail: midiasolution@midiasolution.net **Goiânia** Middle West Representações Ltda., tels. (62) 215-5274/3509, telefax (62) 215-5158, e-mail: publicidade@middlewest.com.br **Joinville** Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (47) 433-2725, e-mail: viamidiajoinvillle@viamidiapr.com.br **Manaus** Paper Comunicações, telefax (92) 233-1892/6656, e-mail: paper@internext.com.br **Maringá** Atitude de Comunicação e Representação, telefax (44) 3028-6969, e-mail: matitude@uol.com.br **Porto Alegre** Escritório: tel. (51) 3327-2850, fax (51) 3227-2855; Representante: Print Sul Veículos de Comunicação Ltda., telefax (51) 3328-1344/3823/4954, e-mail: ricardo@printsul.com.br **Recife** MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax (81) 3327-1597, e-mail: multirevistas@uol.com.br **Ribeirão Preto** tel. (16) 3964-5516, fax (16) 632-0660, e-mail: achrisostomo@abril.com.br **Rio de Janeiro** pabx: (21) 2546-8282, tel. (21) 2546-8100, fax (21) 2546-8253 **Salvador** AGMN Consultoria Public. e Representação, telefax (71) 341-4992/ 4996/1765, e-mail: abrilagn@uol.com.br **Vitória** Du'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax (27) 3325-3329, e-mail: duarte.es@uol.com.br

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL: Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Consumo/Comportamento: Núcleo Consumo:** Boa Forma, Elle, Estilo, Manequim **Núcleo Comportamento:** Claudia, Nova **Núcleo Bem-Estar:** Bons Fluidos, Saúde!, Vida Simples **Turismo/Tecnologia: Núcleo Turismo:** Guias Quatro Rodas, National Geographic, Viagem e Turismo **Núcleo Homem:** Placar, Playboy, Quatro Rodas, Vip **Núcleo Tecnologia:** Info, Info Corporate **Cultura/Jovem: Núcleo Jovem:** Capricho, Mundo Estranho, Superinteressante **Núcleo Infantil:** Atividades, Disney, Recreio **Núcleo Cultura:** Almanaque Abril, Guia do Estudante, Aventuras na História, Revista das Religiões **Casa/Semanais: Núcleo Casa e Construção:** Arquitetura e Construção, Casa Claudia, Claudia Cozinha **Núcleo Celebridades:** Contigo! **Núcleo Semanais:** Ana Maria, Faça e Venda, Minha Novela, Titti, Viva! Mais **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 6, nº 274, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112
Demais localidades: 0800-704-2112 www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121
Demais localidades: 0800-701-2828 www.assineabril.com.br

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.
Av. das Nações Unidas, 7221, 6º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, São Paulo, SP

IVC | FIPP | ANER www.aner.org.br

Abril

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emílio Carazzai, José Wilson Arnani Paschoal, Valter Pasquini

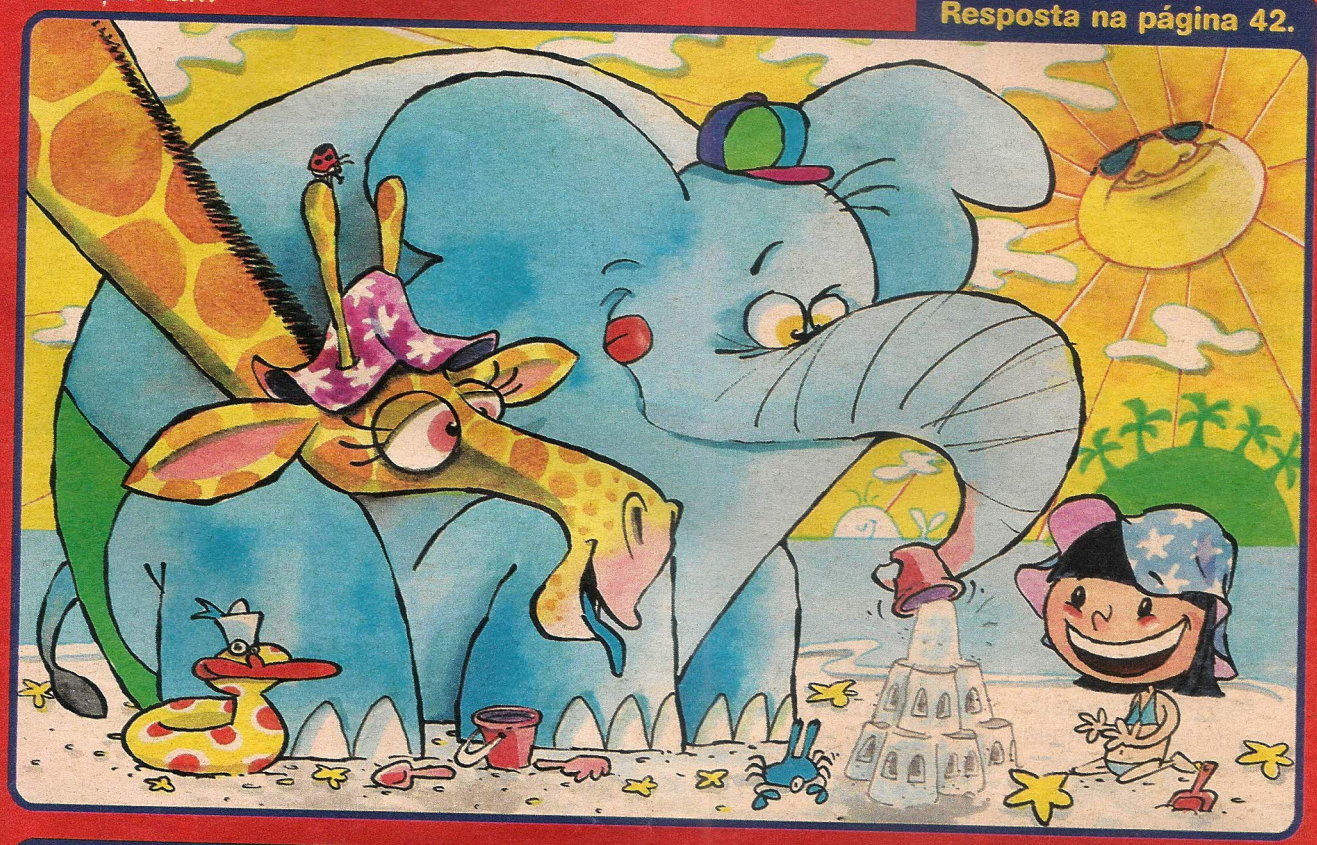
www.abril.com.br

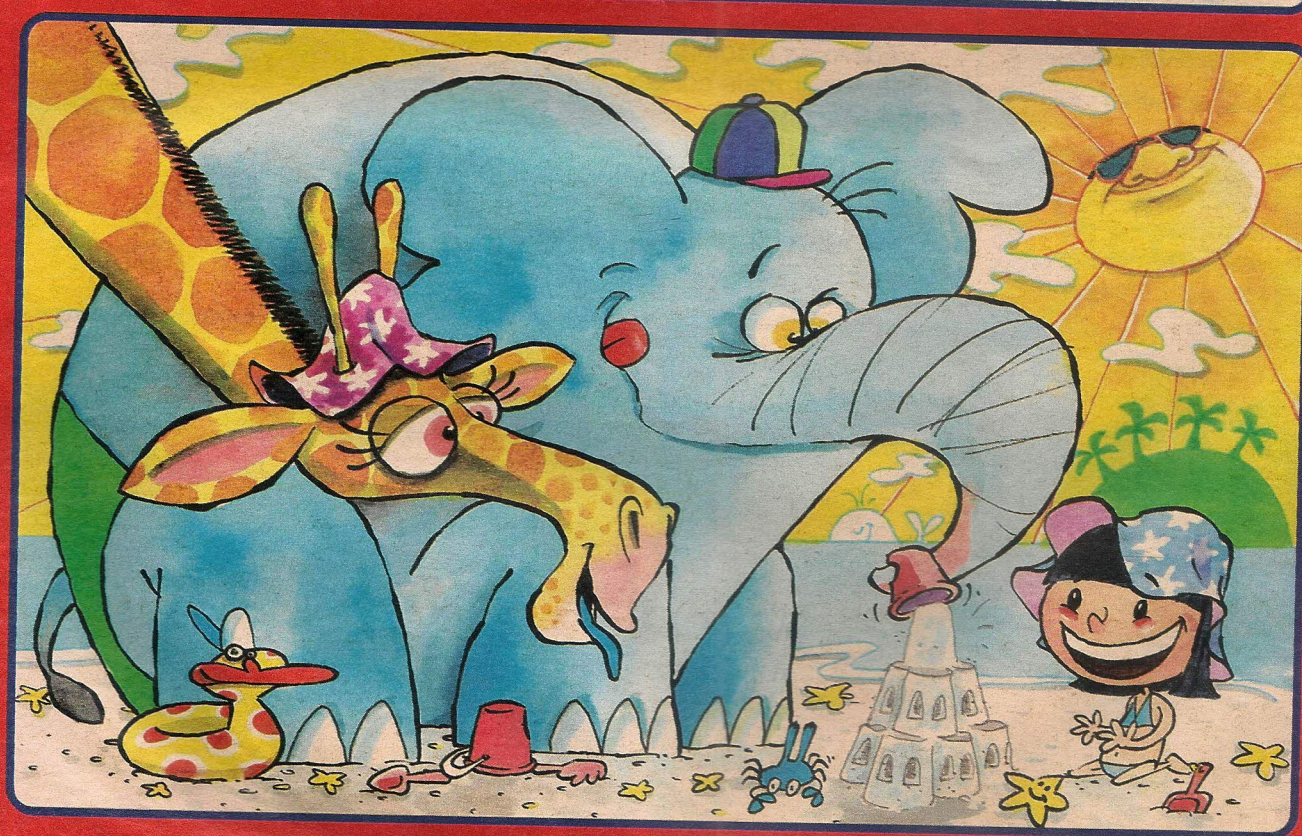
PASSATEMPO

JOGO DOS SETE ERROS

Ilustração ▸ BIRY

Resposta na página 42.





CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

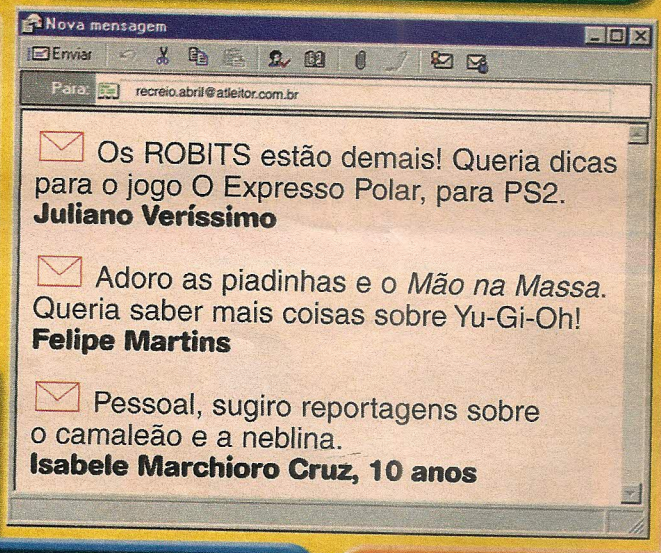
Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

O Rafael Pereira Monteiro se amarra nas aventuras dos ROBITS.
SETE LAGOAS – MG

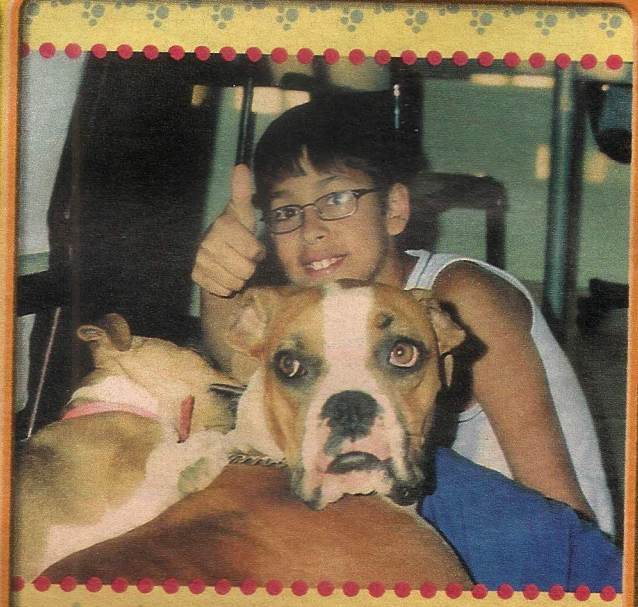
A Bárbara Ribeiro, de 11 anos, sugere uma matéria sobre a evolução humana.
BRASÍLIA – DF

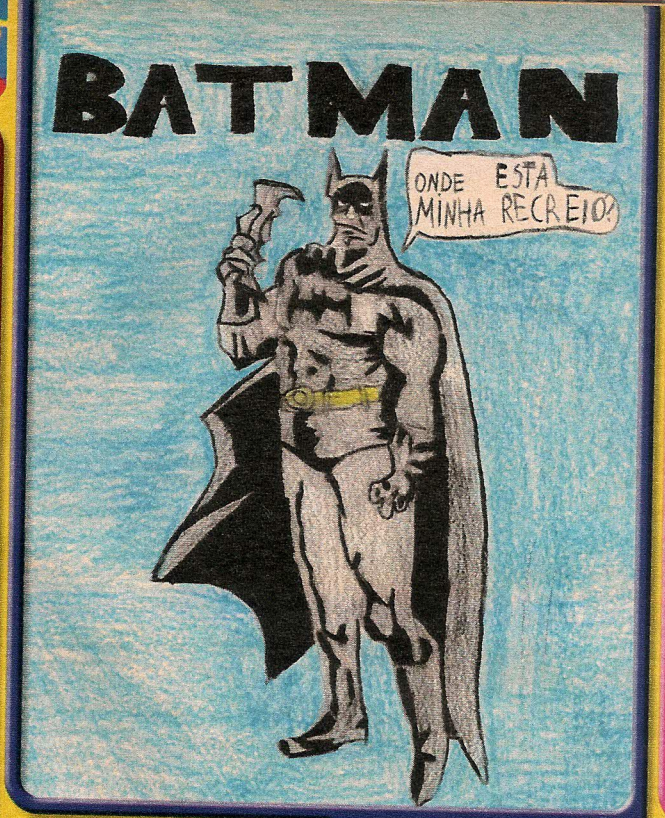
Sou colecionador da RECREIO e dos ROBITS, que são mais do que legais. As histórias dos minigibis são o máximo e não perco nenhuma edição.
JÚLIO SALGADO DOS SANTOS
RIO DE JANEIRO – RJ



A seção *Curiosidades* é a preferida do Thiago de Lima Cabral.
MACEIÓ – AL

Este é o Lucas Gouveia de Melo, de 10 anos, e a sua cachorra Mel.
VINHEDO – SP





A Júlia está adorando colecionar ROBITS.
CURITIBANOS – SC

Olá! Estou ligada na RECREIO e peço notícias de Harry Potter.
VITÓRIA MAI MIQUELINO
IPORÁ – GO

O Ery Johnson Ferreira de Souza é fã do Batman e adora ler RECREIO.
MOSSORÓ – RN

Adoro os quadrinhos, passatempos e a seção *Fazendo Arte*. Mas o que eu mais curto é o *Mão na Massa*. Queria ler mais coisas sobre plantas carnívoras.
NATHALLY DA SILVA, 11 ANOS
PARNAMIRIM – RN

Gosto das tirinhas e sugiro mais textos sobre os cães.
MICHELLE M. CAVALCANTE
PAULO AFONSO – BA

A Raquel Canuto, de 8 anos, se diverte com as tirinhas.
PRIMAVERA – SP

Este é o desenho da dupla de amigos Leandro Mendes e Alan da Cruz.
MANAUS – AM

TIRINHAS!

Anabel

© Lancast

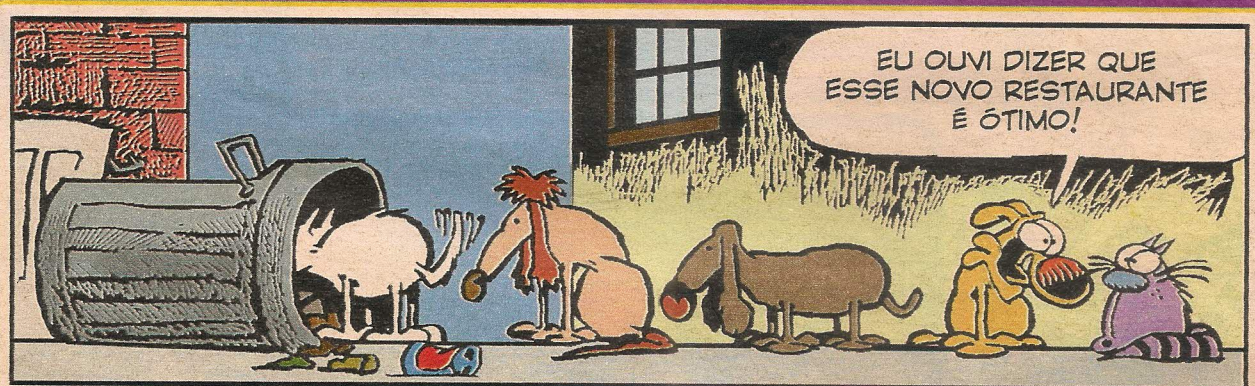
por Lancast

Animatiras

© Editora Abril S.A.

por Jean Galvão

Mamãe Ganso



© 2002 United Features Synd./Interc. Press

por Mike Peters

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 18 e 19

Página 17

A › MICHEL
B › RENATA
C › CRIS
D › VALÉRIA
E › CARLOS
F › PEDRO
G › THALES

Página 37

Página 39

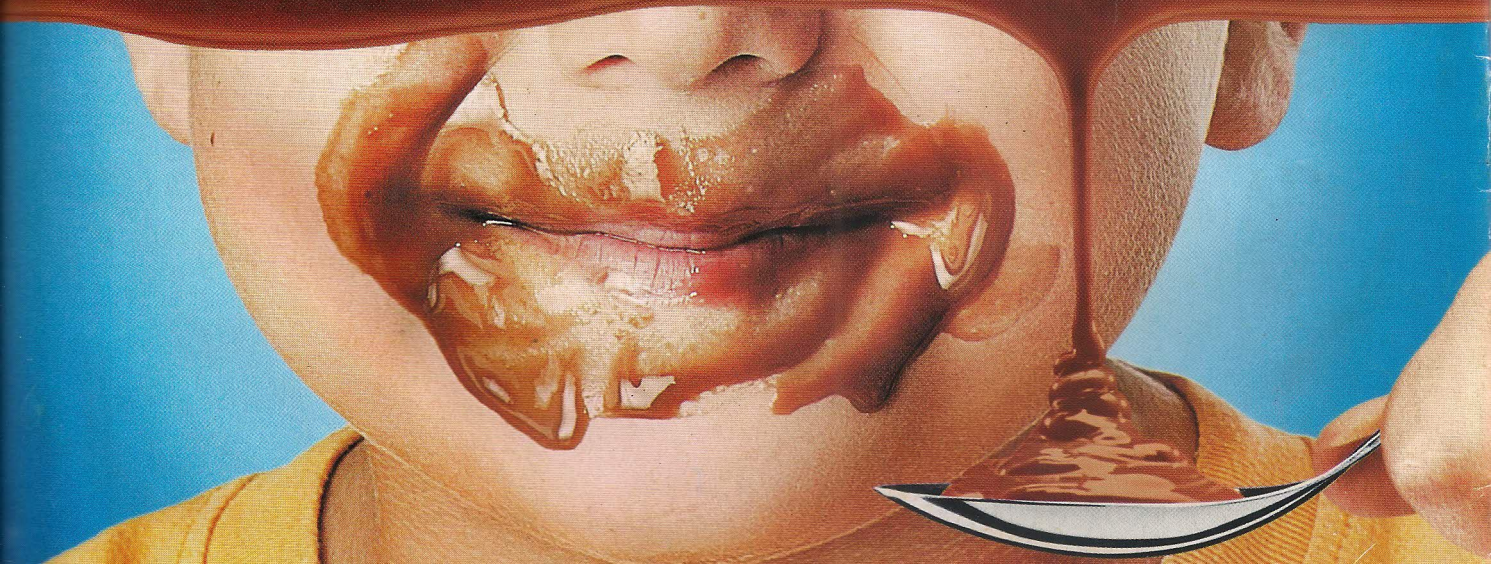
COMEÇOU A FESTA NO ARRAIAL DA RECREIO!

Entre no clima do arraial com o ESPECIAL FESTA JUNINA RECREIO. Cada edição traz um CD com músicas para agitar a quadrilha e uma revista com contos, letras das músicas, histórias e dicas incríveis para você preparar a festança mais animada da roça. Divirta-se!

RECREIO ESPECIAL

Chegou Toddynho Cremoso. Sua sobremesa mais divertida.

É SÓ RASGAR A PONTINHA
E SE DELICIAR.
NOS SABORES BAUNILHA
E CHOCOLATE.



AlmapBBDO